Comprar ropa (Nivel 1)

**Objetivos de la lección:** Nombrar algunas prendas de vestir y colores, pedir una prenda en una tienda, preguntar el precio, dar opinions sobre un precio y regatear.

**Estándares para Lenguas Extranjeras de California:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Etapa**  *Escribir la etapa de la secuencia de aprendizaje de una lengua* | Stage I: Los alumnos usan lenguaje formuláico (palabras y frases aprendidas). | | |
| **Contenido**  *¿Cuál es el contenido que los alumnos tratarán en la lección?* | A.1.1.m. Las compras, la ropa y los colores. | | |
| **Comunicación**  *¿Cómo se incorporan los modos comunicativos en la lección?*  -------------------------------  **Funciones**  *¿Qué funciones necesitarán los estudiantes durante la lección? ¿Qué serán capaces de hacer con el lenguaje?* | **Modo Interpersonal**  B.1.1: Los estudiantes participant en conversaciones orales o escritas sobre la ropa y su precio. | **Mode Interpretativo**  B.1.2: Los estudiantes interpretan lenguaje hablado o escrito sobre las prendas de ropa y su precio. | **Modo Presentativo**  B.1.3: Los estudiantes presentan un informe sobre un traje típico regional. |
| * B.1.4: Los estudiantes hacen listas, nombran, identifican prendas de vestir, sus colores y sus precios. * B.1.5: Los estudiantes identifican palabras y frases aprendidas en textos auténticos (comprar en la tienda de internet). * B.1.6: Los estudiantes presentan un informe escrito (traje típico regional) y establecen una conversación básica (regatear en el mercado). | | |
| **Cultura**  *¿Qué aspectos culturales los alumnos tratarán en la lección?* | * C.1.1: Los estudiantes asocian productos, prácticas y perspectivas con la cultura que estudian (mercados, regateo, trajes típicos y celebraciones). * C.1.2: Los estudiantes reconocen semejanzas y diferencias entre la cultura que estudian y la propia (precios, divisa, ropa que se usa). | | |
| **Estructuras**  *¿Qué estructuras necesitan los alumnos para llevar a cabo las funciones de la lección?* | * D.1.0-1.1: Los estudiantes usan ortografía y fonología para comprender o producir palabras y frases en contexto (escritura y pronunciación de la ropa y los colores, artículos y adjetivos, números, verbo *Tener*, etc.) | | |
| **Contextos** *¿En qué contextos usarán la lengua los alumnos en la lección?* | * E.1.0: Los alumnos usan el lenguaje en contextos habituales de la vida diaria que son altamente predecibles (preguntar el precio, describe una prenda de vestir, etc.) | | |

Preparar el escenario:

input comprensible: Con imágenes de prendas de vestir o las mismas prendas, se introduce el vocabulario.

Verificar la comprensión: Sí/No (Señalando:- ¿Es la camisa? ¿Es azul?)

O (¿Es la camisa o la camiseta? ¿Es verde o azul?)

Respuesta de una palabras (Señalando:-¿Qué ropa es esta? ¿De qué color es?)

Práctica guiada: **El precio justo**: En pequeños grupos, los alumnos adivinan el precio de algunas prendas en España. Deben escribir el nombre de la ropa y el deletrear el precio.

**Bingo Humano:** Los alumnos completan una tarjeta con vocabulario: para cada palabra piden a un compañero que la reconozca, escriben el nombre de la persona bajo la palabra (ese compañero será responsable de mostrar la palabra si hay bingo). Después el maestro dice los nombres de los compañeros para jugar a bingo.

**Concordar colores:** Los estudiantes escriben las opciones de masculino/femenino y singular/plural de un color. El maestro dice una prenda de vestir y los estudiantes muestran el papel con la forma correcta del adjetivo. (Las camisetas – Rojas).

**Carrera de verbos:** En grupos de dos, un alumno es escritor y el otro el corredor. En la pantalla aparece una persona y en un pequeño post-it deben escribir la conjugación correcta de Tener. El corredor pega el post-it en el pizarrón. El maestro quita los post-its con errores y deja los correctos. Gana el grupo que tiene más post-its en el pizarrón al final del juego.

**A Pescar:** Juego de cartas en el que deben emparejar las prendas de vestir. Piden a la carta que necesitan diciendo:- Quisiera unos pantalones. El compañero responde:- Aquí tengo unos pantalones (si tiene la carta) o:- No tengo los pantalones (si no la tiene). En ese caso, el alumno que pidió la carta pesca una nueva carta del montón. Gana quién consigue más parejas.

**Diálogo:** En parejas los estudiantes completan los diálogos según la estructura y las imágenes que aparecen en la pantalla.

Aplicación y Extensión: **Dictado de ropa:** En grupos de 4, todos hacen un dibujo de una persona vistiendo diferentes prendas (deben colorearlas). Después, por turno, describen su dibujo y los compañeros escuchan y dibujan según la descripción.

**Citas Rápidas:** Los alumnos van cambiando de pareja con cada nueva pantalla. Preguntan y responden según las imágenes en la pantalla.

**De compras en internet:** Los estudiantes deben ir a la tienda de Zara online y elegir prendas de ropa para niño, mujer y hombre para describir.

**De tiendas:** Se divide la clase en dependientes y clientes. Los dependientes reciben tarjetas con la imagen de una prenda, su color y precio. Los clientes reciben una tarjeta con una lista de la compra. Los clientes visitarán las tiendas de los dependientes intentando comprar lo que está en su lista y al mejor precio. Cuando comprar o venden una prenda deben tomar nota de la transacción.

**Tira Cómica en ToonDoo:** Los alumnos usan el programa ToonDoon para hacer una tira cómica de una de estas dos situaciones: a) Comprar en una tienda; b) Regatear en un mercado.

Evaluación: **Presentación de trajes típicos regionales en Glogster:** Los estudiantes buscan información de un traje regional que se les asigna. Deberán describir la ropa con colores y explicar cuando se usa. También deberán ilustrar su presentación con fotos y videos.

**Comunicación interpersonal:** Los alumnos simulan una escena de regateo en un mercado siguiendo un guión que se les dará en el momento.